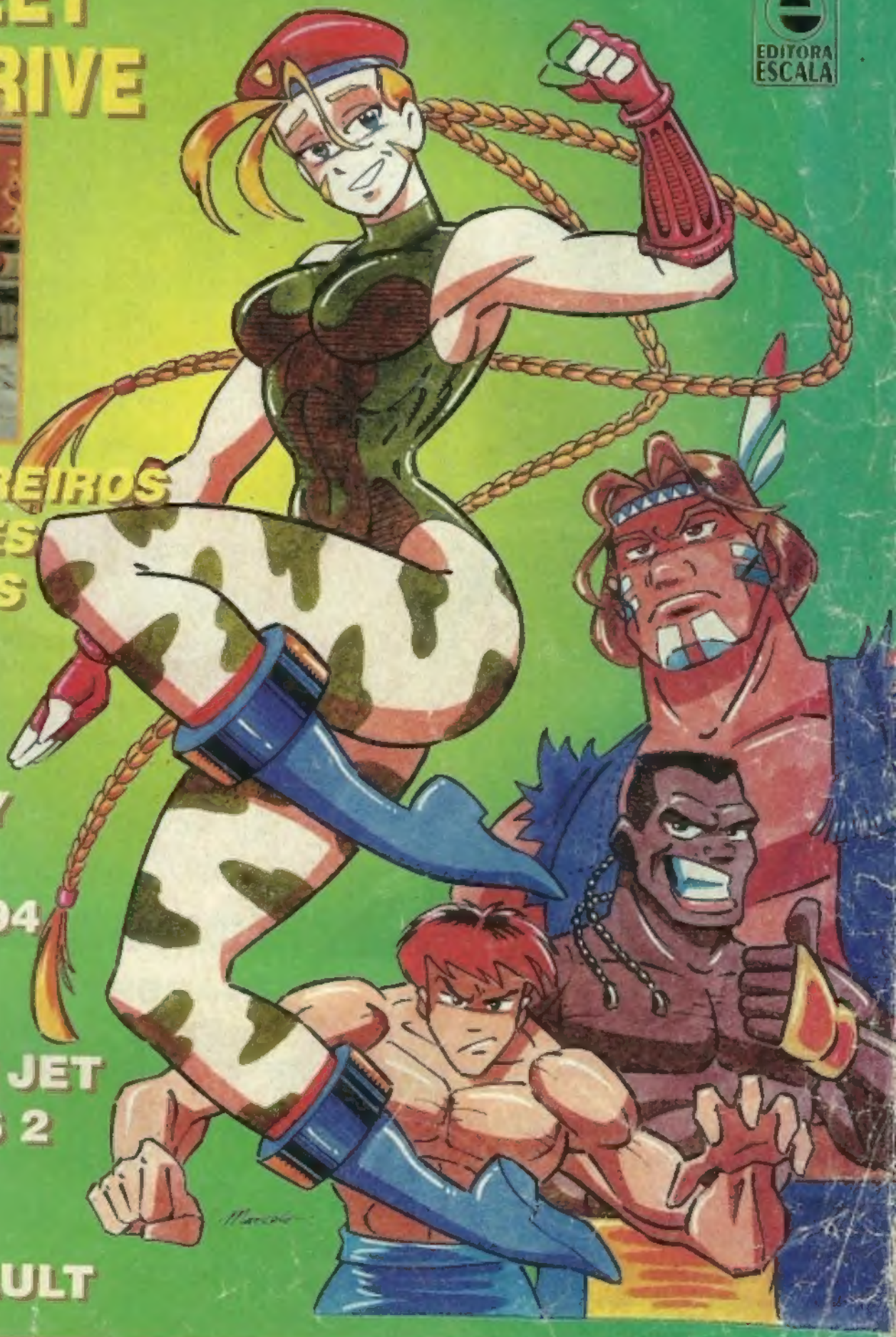
NO POSTER: A GATA CAMMY & BARAKA VS. SUB-ZERO

GAMERS

SEM PREVIEW! SEM TRUQUES! SEM ENGANAÇÃO!

SUPER STREET PARA MEGA DRIVE

OS NOVOS GUERREIROS
OS NOVOS GOLPES
MAIS DE 50 FOTOS



SNES

WILD TRAX
FIGHTER HISTORY
YOYO HASHU 2
LUXURY RACING 94

NEO GEO

WORLD HEROES 2 JET
SUPER SIDEKICKS 2

SEGA CD

BLACKHOLE ASSAULT

QUADRINHOS: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

EDITORA ESCALA

MANAUS, SANTARÉM, BOA VISTA, RIO BRANCO, MACAPÁ (vias aéreas) - R$ 3,00 REVISTA GAMER'S - ANO I - Nº 3 - 1º

COD. 68710001

ÍNDICE

EDITORIAL

Esta edição da GAMERS está simplesmente Super. Super Street Fighter II, para ser mais exato. Passamos a concorrência pra trás e descolamos o lançamento mais esperado do momento, o maior jogo de luta do mundo em sua primeira versão para consoles domésticos: ***Super Street Fighter II*** *para* ***Mega Drive!*** *Isso, claro, sem falar no arsenal de outros jogos que a GAMERS mostra como só ela sabe.*
Mas, como sempre, não ficamos só nos games. Nossos quadrinhos trazem uma agitada aventura com as ***Tartarugas Ninja****. E, atendendo a incontáveis pedidos dos leitores, o poster desta edição mostra a gostosíssima* ***Cammy*** *- a gata mais desejada do mundo dos games (a Chun Li não concorda!).*
Sentiu só? Além de ter os melhores jogos (e não quilos e mais quilos de porcarias), a GAMERS continua muito mais engraçada e divertida que as outras. Palavra de ninja!

CAPITÃO NINJA

SUPER STREET FIGHTER II- pág. 6

WILD TRAX - pág. 26

WORLD HEROES 2 JET - pág. 32

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO FORAM FORNECIDOS PELA REDE DE LOCADORAS PROGAMES

NOTÍCIAS DO DARIUS 4

DICAS BATATA 12

QUADRINHOS 13

CARTAS 36

FERAS DO TRAÇO 37

DICAS DO CAPITÃO NINJA 38

MEGA

SUPER STREET FIGHTER II 6

SNES

WILD TRAX 26

FIGHTER HISTORY 28

YOYO HASHU 2 30

LUXURY RACING 94 31

NEO GEO

WORLD HEROES 2 JET 32

SUPER SIDEKICKS 2 34

SEGA CD

BLACKHOLE ASSAULT 35

RPG

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES 25

NOTÍCIAS DO DARIUS

Aqui estou eu de novo, Darius Roos, o famigerado Ninja Daikon: piloto, correspondente e fã das loiras dos games. Minha seção é a melhor da revista (embora às vezes o Capitão Ninja me chame de mentiroso!), mas hoje tenho que agradecer à gauchinha Cacau pela força com as notícias desta edição. Quem disse que as gatas não entendem nada de videogame?

O SUPER GAME BOY É PODEROSO!

Você pode desenhar por cima da tela do jogo (acima) ou colocar molduras diferentes (ao lado)

A Nintendo chutou o pau da barraca, com seu novo **Super Game Boy**! Você conheceu o aparelho na GAMERS #2, lembra? É um adaptador para que os cartuchos do Game Boy entrem no Super Nintendo. Pois é, quando todos pensavam que não ia ser bom, que só ia servir para rodar uns poucos joguinhos de Game Boy (mais de 370!) no SNES... surpresa! Estão sendo desenvolvidos jogos especiais para o **SGB**, que irão aparecer na tela do SNES com todas as cores e sons de que o 16 Bits é capaz. Os games antigos vão continuar com 4 cores - mas essas cores é VOCÊ quem escolhe! O **SGB** vem também com 8 "backgrounds", telas de fundo, para colocar atrás da tela de jogo. Outra vantagem do acessório é que você pode usar o Direcional para desenhar na tela, por cima da tela de jogo. Muito decente, meu! O aparelho já deve estar pintando nas importadoras: o preço lá fora é de U$ 59,99, mas deve chegar aqui em torno de 85 a 90 dólares.

A CARA DO REALITY

No último boletim da Sega foi anunciado que o console Saturn seria pratedo em vez de preto. Para responder à altura, surgiram boatos de que o PR não seguirá a linha de cores dos outros consoles da Nintendo - com tonalidades de mármore branco e letras douradas. Que chique! Isso sem falar nas entradas para 4 joysticks, e nos controles com dois botões a mais: além dos tradicionais Y, B, X ,A, L e R haverá também o Z e o C. Vai ter gente dando nó nos dedos!

MORTAL KOMBAT: BONZINHO?

Jason Rubin e Andy Gavin, programadores da Naughty Dog Software, estão cheios de moral: revistas americanas, inglesas e alemãs estão fazendo fila para entrevistá-los sobre seu novo trabalho...

The Way of Warrior será, só pra variar, um novo game de luta a ser lançado para o 3DO. O jogo vai usar imagens digitalizadas dos lutadores. Novidade nenhuma até aí, mas... uma nova técnica de gravação irá garantir imagens mais nítidas, com animação e digitalização superiores. Os cenários são belíssimos, tridimensionais, no mesmo estilo de **The 7th Guest** - jogo em CD-Rom que anda fazendo sucesso nos micros PC. E os Fatalities... tem um mais carniceiro que o outro!

Como acontece em Mortal Kombat II, o Fatality pode mudar de acordo com o cenário. Na fase com lava, por exemplo, o derrotado vai dar um mergulho na lava quente e ser reduzido a um esqueleto. É... parece que o velho MK2 pode perder seu título de o mais violento dos games!

PAI E FILHO COM O PÉ NA TÁBUA

Quem disse que carros da Idade da Pedra são exclusividade dos Flintstones? Chuck Rock também está nessa! Em seu novo game o troglodita pega o carango e sai com o filhinho para dar um rolê pelas estradas do Pleistoceno...

Chuck Rolly, a aventura motorizada de Chuck, chega para o Sega-CD. Como qualquer idiota pode ver claramente, o jogo vem na onda de Super Mario Kart - mas sem efeitos de DSP ou coisa parecida. O ponto alto do jogo será o humor: o filhinho de Chuck não vai medir esforços para rachar a cabeça de quem aparecer no caminho com sua clava. Falta pouco para o lançamento...

SONIC NO SATURN

Nosso porco-espinho favorito deve estar feliz da vida. Ele está entre os primeiros games a serem lançados juntamente com o console Saturn, o 32-Bits da Sega. Serão 12 jogos em novembro, no Japão, e mais de 140 títulos ainda no primeiro ano. Se cuida, Robotnik!

SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

Nada de "preview", "pré-estréia", "primeiras imagens" e outras sacanagens para enganar o leitor. A GAMERS mostra na íntegra, de verdade, os novos guerreiros no Mega Drive

Contrariando as fofocas das outras revistas, o lançamento de **Super Street Fighter II** não aconteceu simultaneamente para Mega e SNES. O Mega Drive foi o primeiro a ser contemplado com sua versão - o que é muito justo: lembram como foi quando saiu o Street Fighter II original para Super Nintendo, e os donos de Mega tiveram que esperar meses por sua versão? Hora da vingança! Mas não se desesperem, adeptos do SNES, porque o **SSF2** não vai demorar tanto assim para pintar no seu console. Na verdade, ele já está a caminho...

COMO FICOU NO MEGA

Mas vamos falar do game, que é o que interessa! SSF2 chegou para Mega Drive com nada menos que 40 Megas de memória - quase o dobro da última versão, com seus 24 Megas. Mas não se deixe impressionar por esse número assombroso, porque o jogo não é nenhuma maravilha. Tá certo que as imagens são excelentes, como você pode conferir nas fotos (e tiramos MONTES de fotos!), e até dá pra curtir o corpinho bem torneado da Cammy durante o Cannon Drill. Mas rolando ao vivo, a coisa muda: a animação é truncada, com quadros faltando, e tira aquela sensação de movimento suave. Quanto ao som... bem, a qualidade sonora do Mega nunca foi lá essas coisas. Os caras bem que tentaram, foram fiéis, colocaram todas as vozes e músicas - mas o grito de "Hadouken!" mais parece uma cuspida!

DEFEITOS À PARTE...

Tudo bem, tudo bem! O jogo tem seus pontos fracos. E daí? Foi assim também quando lançaram o Champion Edition para Mega - e nem por isso o cartucho deixou de ser um grande sucesso de vendas. Além do mais, no cart você tem novas opções de jogo: o **Time Challenge**, onde o objetivo é derrotar os oponentes em menos tempo; o **Tournament Battle**, um torneio organizado para até oito jogadores, que enfrentam eliminatórias rumo à grande final; e o **Group Mode**, onde dois jogadores formam um time de até oito personagens cada um, e lutam entre si para ver quem vence. Tem ainda a escolha entre o **Normal Mode** ou o **Super Mode**: no primeiro você [illegible] com os doze lutadores originais, sem os novos golpes e com as fases de bônus; e no segundo aparecem todos os dezessete personagens com todos os golpes, sem fases de bônus. Mas, francamente, quem vai querer jogar no Normal Mode? A Chun Li que me perdoe, mas acho que vou encarar algumas partidas com uma certa gatinha britânica...

CAPITÃO NINJA

SUPER PERGUNTAS (E RESPOSTAS!)

Os novos guerreiros aparecem no jogo?
SIM! Fei Long, Dee Jay, Thunder Hawk e a gatíssima Cammy estão em SSF2 para Mega, com seus respectivos cenários e todos os seus golpes inalterados, e sem que se precise de nenhuma dica ou macete para jogar com eles.

E os personagens antigos?
Os oito lutadores tradicionais e os quatro chefes também estão presentes, com todas as mudanças que sofreram no SSF2, inclusive os novos golpes - como o Kikouken da Chun Li e o Fire Hadouken do Ryu.

Dois personagens iguais podem se enfrentar?
SIM! Dois lutadores iguais podem luiar entre si, sem precisar de nenhuma dica especial. Ótimo, porque duas "Chun Lis" são melhores que uma...

Foi resolvido o problema com os nomes dos chefes?
Não! Os teimosos americanos continuam trocando os nomes dos chefes. Eles aparecem corretos apenas nos carts japoneses, como o que usamos para fazer esta matéria (confira nas fotos): Mike Bison é o pugilista, Balrog é o cara com as garras e Vega é o chefão final.

No Mega as cores dos lutadores também mudam, como no arcade?
SIM! Como acontece no arcade, de acordo com o botão utilizado para iniciar o jogo, o personagem irá aparecer com um colorido diferente - sete combinações, ao todo.

Akuma, o chefão misterioso, aparece no Mega?
Negativo. Akuma é um personagem secreto do arcade SSF2 Turbo, e esse é um outro jogo. Alguns afirmam que, daqui a algum tempo, a Capcom pode revelar alguma dica para fazer surgir o chefe Akuma - mas aí também já seria querer demais, né?

SE VOCÊ É UM DAQUELES VICIADOS EM ARCADE, FIQUE SOSSEGADO: NO MEGA TODOS OS GOLPES SÃO APLICADOS DO MESMO JEITO. MAS, PARA OS INICIANTES, AQUI ESTÃO OS GOLPES ESPECIAIS BEM EXPLICADINHOS - SEM AQUELAS ABREVIATURAS E FLECHINHAS COMPLICADAS!

Atenção: *muitos golpes especiais de personagens diferentes são aplicados do mesmo modo. Em alguns casos de golpes de difícil aplicação, em vez de ensinar tudo de novo, vamos apenas citar um golpe já explicado - a melhor maneira de aprender TODOS os golpes do jogo. Os mais utilizados como exemplos são o* ***Hadouken****, o* ***Sonic Boom*** *e o* ***Flash Kick****. Preste atenção nesses!*

RYU e KEN

Hadouken: também conhecido como *Fireball* (Bola de fogo). Coloque o Direcional para baixo, dê um quarto de volta na direção do oponente e aperte um botão de soco

Fire Hadouken: só Ryu tem este golpe. É um *Hadouken* mais poderoso, queima o advesário quando acerta. Mova o Direcional para trás, dê uma meia volta na direção do oponente e aperte um botão de soco

Shoryuken: ou *Dragon Punch* (Soco Dragão). Nos arcades, ganhou também o apelido de Hollywood - por causa do grito do personagem ao aplicar o golpe. O *Shoryuken* de Ken é mais forte que o de Ryu, queima o adversário quando acerta. Mova o Direcional rapidamente na direção do oponente, para baixo e na diagonal entre os dois - e aperte um botão de soco

Hurricane Kick: ou Helicóptero. Coloque o Direcional para baixo, dê um quarto de volta na direção oposta à do oponente e aperte um botão de chute. Quando aplicado durante um pulo, em pleno ar, o golpe chama-se *Air Hurricane Kick*

GUILE

Sonic Boom: a marca registrada deste lutador norte-americano. Mova o Direcional para trás, na direção oposta à do oponente, e segure por uns dois segundos. Então mova o Direcional rapidamente para a frente ao mesmo tempo em que aperta um botão de soco. Muitos golpes de outros lutadores também são aplicados com este movimento

Flash Kick: ou Facão. Mova o Direcional para baixo, segure por uns dois segundos e então, com um movimento rápido, mova o Direcional para cima enquanto aperta um botão de chute. Também há golpes de outros lutadores aplicados desse modo

BLANKA

Rolling Attack: ou Bolinha, o mais tradicional golpe do representante brasileiro dos streetfighters. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

Vertical Rolling Attack: uma nova versão da clássica Bolinha, mas, desta vez, ataca para o alto. Aplica-se do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile

Beast Leap: ou *Back Step.* Esse golpe também é novo. Segure o Direcional para trás por dois segundos, então mova-o rapidamente para a frente ao mesmo tempo em que aperta um botão de chute

CHUN LI

Lightning Kick: ou Chute Múltiplo. Aperte qualquer botão de chute repetidamente

Kikouken: a gata ganhou um *Fireball* como o de Ryu e Ken, embora mais fraco e com um alcance mais curto. É aplicado do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

Shock Terapy: ou *Eletricity*, é o famoso Choquinho. Aperte qualquer botão de soco repetidamente

Spinning Bird Kick: ou Helicóptero Invertido. É aplicado do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile. Quando aplicado durante um pulo, em pleno ar, o golpe chama-se *Spinning Bird Kick*

ZANGIEF

Spinning Pile Driver: o famoso e temível Pilão Giratório. Dê uma volta completa no Direcional e, no final do movimento, aperte qualquer botão de soco

Spinning Clothesline ou Soco Giratório. Aperte dois botões de soco ao mesmo tempo e repetidamente. Este golpe tem uma variação, o *Double Spinning Lariat* ou *Turbo Spinning Clotheskine*, aplicado com dois botões de chute em vez de soco

Siberian Bear Crusher: ou *Siberian Roundhouse.* Aplica-se do mesmo modo que o *Pile Driver*, mas só funciona se Zangief estiver distante do oponente

Siberian Suplex: Aplica-se do mesmo modo que o *Pile Driver*, mas, desta vez, com um botão de chute

EDMUND HONDA

Sumo Head Butt: ou Cabeçada Voadora. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

Sumo Drop: com este golpe, Honda dá um vôo rasante sobre o inimigo. Aplica-se do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile

Hundred Hand Slap: Honda esbofeteia o adversário com centenas de tapas. Para aplicar, aperte qualquer botão de soco repetidamente

DHALSIM

Yoga Fire: o Foguinho do Dhalsim. Aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* do Ken e Ryu

Yoga Flame: este é um fogaréu! Aplica-se do mesmo modo que o *Fire Hadouken* do Ryu

Yoga Teleport: ou Teletransporte. Mova o Direcional na direção do oponente, para baixo e depois para a diagonal enquanto aperta qualquer botão de soco ou chute. Também funciona movendo o Direcional no sentido oposto. O local onde Dhalsim vai reaparecer vai depender do botão utilizado

BALROG

Claw Roll: ou Cambalhota com Garra. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

Claw Thrust: Segure o Direcional para baixo por dois segundos, e depois mova-o para cima enquanto aperta qulaquer botão de soco

Back Flip: cambalhota para trás. Aperte os três botões de chute simultaneamente. Para um *Double Back Flip*, faça o mesmo usando os botões de soco

Claw Dive: um golpe temível, difícil de evitar. Segure o Direcional para baixo por dois segundos, depois mova-o para cima enquanto aperta um botão de chute. Enquanto estiver no ar, mova o Direcional na direção do oponente e aperte qualquer botão de soco

Wall Leap: Quase igual ao anterior, o *Claw Dive*. Desta vez, segure o Direcional para baixo por dois segundos e mova-o para cima enquanto aperta um botão de chute. No ar, mova o Direcional para cima e aperte qualquer botão de soco

MIKE BISON

Turn Punch: giro com soco. Segure os três botões de soco ou os três botões de chute por dois segundos, e solte. Este golpe tem uma variação o *Final Punch*, aplicado do mesmo modo, mas segurando os botões por mais tempo

Shoulder Butt: mova o Direcional para baixo e segure por dois segundos. Depois mova rapidamente para cima enquanto aperta um botão de soco

Dashing Punch: aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

Dashing Uppercut: igual ao anterior, o *Dashing Punch*, mas aplicado com um botão de chute

SAGAT

High Tiger Shot: aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* de Ryu e Ken

Tiger Uppercut: aplica-se do mesmo modo que o *Shoryuken* de Ryu e Ken

Low Tiger Shot: idêntico ao anterior, mas feito com o botão de chute

Tiger Knee: mova o Direcional para baixo, diagonal baixo-trás e diagonal frente-cima enquanto aperta um botão de chute

VEGA

Head Stomp: ou Pisão. Continua sendo um dos golpes mais sujos do jogo. Aplica-se do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile

Psycho Crusher: ou Torpedo de Fogo. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

Flying Psycho Fist: Mova o direcional para baixo, segure por dois segundos e mova para cima enquanto aperta um botão de soco

Scissor Kick: ou Chute Tesoura. Aplica-se do mesmo modo que o anterior, mas com o botão de chute

CAMMY

Front Kick: mova o Direcional na direção do oponente, para baixo, na diagonal entre os dois e aperte um botão de chute

nucle: mova o Direcional para frente, na diagonal trás-baixo e aperte qualquer botão de soco

Cannon Drill: este golpe disputa com o *Spinning Bird Kick* da Chun Li o título de golpe mais sexy do game. Aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* de Ken e Ryu, mas com um botão de chute

DEE JAY

Hyper Fist: ou Soco Metralhadora. Mova o Direcional para baixo e segure por dois segundos. Em seguida, em um movimento rápido, mova para cima enquanto aperta repetidamente qualquer botão de soco

Max Out: este aqui é quase uma cópia do *Sonic Boom* do Guile, e aplica-se do mesmo modo

Double Dread Kick: aplica-se do mesmo modo que o *Back Step* do Blanka - ou do mesmo modo que o anterior, o *Max Out*, mas com um botão de chute

FEI LONG

Rising Dragon Kick: um chute que vale por um *Shoryuken*: mova o Direcional para o lado oposto ao do oponente, para baixo, na diagonal entre os dois e aperte um botão de chute

Rekka Ken: aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* do Ryu e Ken

THUNDER HAWK

The Hawk: ou *Condor Dive*. No ar, durante um pulo, aperte os três botões de soco simultaneamente

Thunderstrike: aplica-se do mesmo modo que o *Shoryuken* de Ryu e Ken

Storm Hammer: aplica-se do mesmo modo que o *Spinning Pile Driver* do Zangief

DICAS BATATA

Os malucos da Equipe Batata Games continuam fornecendo dicas e mais dicas

WILD TRAX
SNES

PILOTANDO A MOTO

Dureza! Para ter o controle da motoca no modo Speed Trax, primeiro você deve terminar o jogo no Expert. E, para jogar no nível normal, você deve terminar o game no nível Master.

WORLD CLASS SOCCER
SNES

GRANDE FINAL

[illegible] para a final do campeonato, com o uniforme canarinho e enfrentando a fortíssima Alemanha:

JFJB7DG3H

PRIZE FIGHTER
SEGA-CD

VIDEOCLIP

Com este truque você poderá dar uma olhada em um clip de três minutos, cheio de cores. Vá para o "Option" e segure os botões A, B e C. Sem soltá-los, aperte o Direcional para a direita.

TEMPEST 2000
JAGUAR

PULANDO FASES

Deixe o cursor sobre [illegible]

WILD TRAX
SNES

TEMPO PRA QUÊ?

É normal nesse jogo ter [illegible] acumulado nas provas anteriores. Se, ao chegar em uma fase de bonus, você [illegible] preferível dar mais voltas pelo percurso e ganhar vidas do que acumular tempo - que nunca passa dos 99

CÓDIGOS DE GAME GENIE

Megaman X (SNES)
Energia Infinita: C2B9-1FF7

Top Gear 2 (SNES)
Nitros Infinitos: C267-CDO7
Primeira colocação para o Player 1 ganha 5 vezes mais: 7430-398E

Sonic 3 (Mega)
Ganhar 8 vidas em vez de uma ao completar 100 argolas: HCGT-DAZY
Com 3 Chaos Emeralds já pode virar Super Sonic: SCFT-B2T4

Chester Cheetah (Mega)
Continues Infinitos: AWBT-CA8R
Tempo e Vidas Infinitas: ABAA-AABG

Disney's The Little Mermaid (Game Boy)
Energia Infinita: C98-22E-3BE
Vidas Infinitas: OOC-79F-3BE

BULLS VS. BLAZERS
MEGA

FINAL

[illegible] ao final do jogo usando o time do Miami Heat:

CAPITÃO NINJA

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

CHLÉP! TAVA JÓIA AQUELA PIZZA!

E OLHA QUE VOCÊ COMEU SEM TIRAR A MÁSCARA!

ANOS DE PRÁTICA, MIKE... OPA!

CHEFES? JÁ'?

OLHA SÓ, BEBOP! O MICHELÂNGELO ARRANJOU UM AMIGUINHO!

ATÉ QUE A ROUPA DELE É LEGAL!

AGH!

PUTZ! O MIKE JÁ ERA!

E VOCÊ É O PRÓXIMO, SEU NINJA ESQUISITO!

DESCULPEM, MAS NÃO GOSTO DE BURACOS NA MINHA ROUPA!

EI! QUE **ESCUDO** É ESSE?

PEGUEI EMPRESTADO QUANDO JOGUEI ***CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS!***

VOCÊ APAGOU O ROCKSTEAD, MAS EU TE PEGUEI!

PELAS ESCAMAS DO REPTILE, ***QUE BAFO!***

JÁ OUVIU FALAR EM ESCOVA DE DENTES?

PÓU!

DONATELLO? BEM NA HORA, CARA!

QUE BOM QUE O ***PLAYER 2*** TE ESCOLHEU!

AÍ ESTÁ O *TECNÓDROMO!*

EI! QUEM COLOCOU RODINHAS NA *ESTRELA DA MORTE?*

DEIXA VER SE ADIVINHO! ESSE AÍ É O PRÓXIMO CHEFE, CERTO?

QUE PERSPICÁCIA!

VENHAM ME ENFRENTAR, NINJAS!

EU, *KRAIG*, O CÉREBRO DA DIMENSÃO X!

COM ESTE MEU PODEROSO CORPO ROBÔ, EU SOU UM LUTADOR INVENCÍVEL! HA, HA, HA!

CALABOCA, Ô CHICLETE MASTIGADO!

MMMMM...

BABINHA!

COMO É QUE NUNCA PENSAMOS NISSO?

AGORA VAI ENGROSSAR, CAPITÃO! AÍ ESTÁ O CHEFE FINAL!

NÃO PODIA SER OUTRO!

DESTRUIDOR!

SIM, SOU EU! E, COMO PODEM VER, ESTOU COM SUA AMIGA ***APRIL!***

TIVE QUE AMORDAÇÁ-LA! ESTAVA RECLAMANDO DAS OUTRAS 712 VEZES EM QUE A SEQÜESTREI!

PAULADA NELE, DONATELLO!

VOU TE DETONAR, SEU SACANA!

PELAS DÍVIDAS DO BLANKA! RASGOU O DON EM PEDAÇOS!

COM CASCA E TUDO!

RASG!

EI! QUALÉ?

ALGUÉM TINHA QUE FICAR NO LUGAR DO DON!

MAS AGORA É A *MINHA* VEZ!

PUTZ!

PELAS CURVAS DA SONYA BLADE! ESSE CARA É MAIS CARNICEIRO QUE O BARAKA E O SCORPION JUNTOS!

TIVE UMA IDÉIA!

DAKON: AQUI TEM UM CARA COM UMA ARMADURA MAIS INVOCADA QUE A SUA!

AH, É?! ISSO NÓS VAMOS VER!

?!

QUEM É ESSE NINJA?

O DAIKON? É O PILOTO E CORRESPONDENTE DA NOSSA REVISTA!

QUANTA FA'SCA.

CLAC!

TEC!

CLING!

ASSIM VOCÊ APRENDE A NÃO IMITAR MINHA ROUPA!

MAS FOI VOCÊ QUE...

CALADO!!!

'TÉ MAIS, CAPITÃO! AGORA PRECISO ESCREVER A SEÇÃO *NOTÍCIAS DO DARIUS!*

NÃO CARREGUE NAS MENTIRAS, HEIN?

ENTÃO VOCÊ É A APRIL, A GATA MAIS SEQÜESTRADA DO MUNDO? NÃO ME ADMIRA...

ATÉ *EU* GOSTARIA DE SEQÜESTRAR UMA RUIVA DESSAS!

OBRIGADA... ACHO!

QUALÉ, CARA? PASSANDO CANTADA NA APRIL *NA MINHA FRENTE?*

OH-OH...

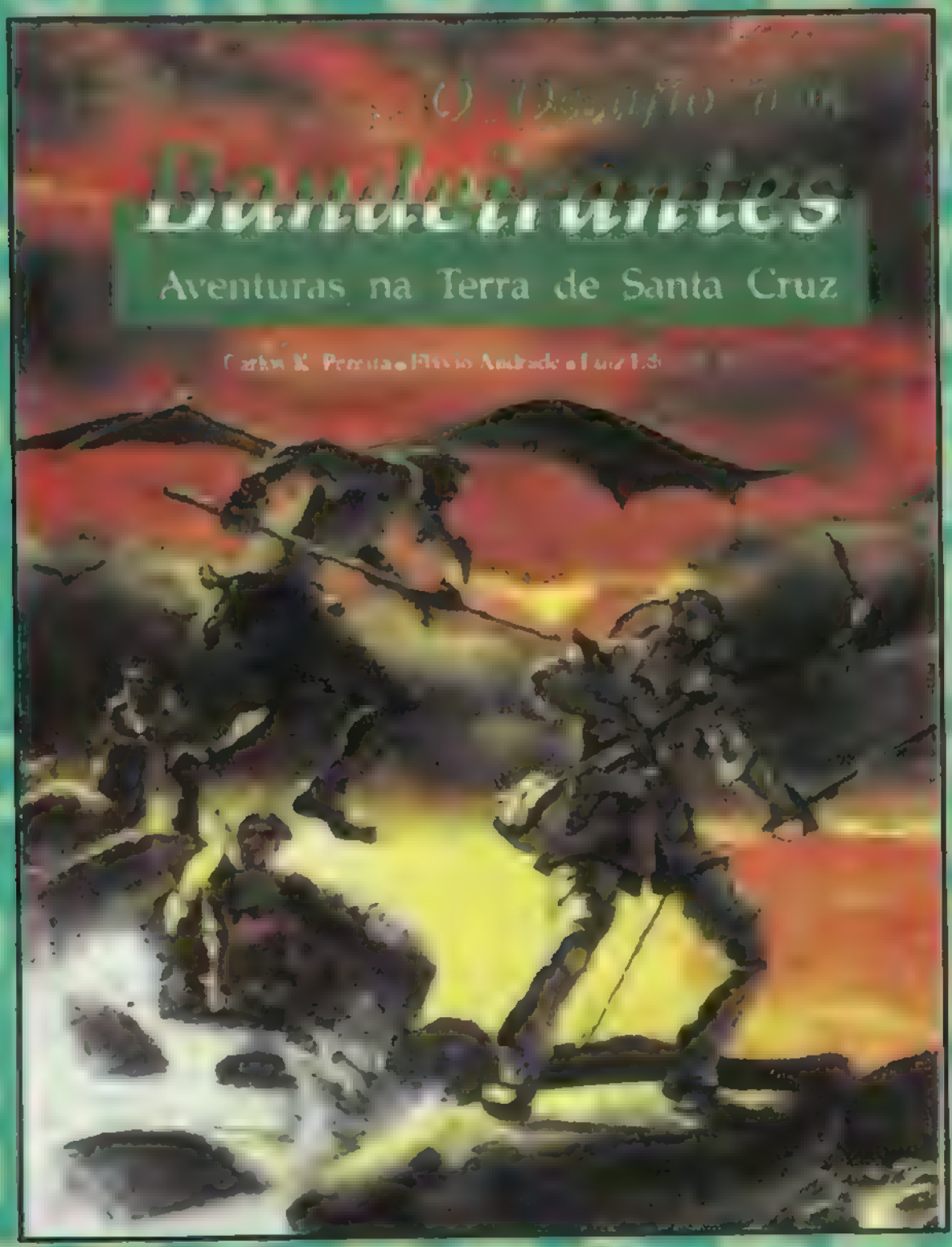
VOCÊ ME PAGA, SAFADO!

AGORA O JOGO VIROU *TURTLES: MUTANT WARRIORS!*

FIM

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

Quem podia imaginar que a História do Brasil daria um jogo tão sangrento?



Até que enfim! Chega o superaddictive de corrida com o chip Super FX

No princípio era o Star Fox, o primeiro game que fazia uso do novo e revolucionário chip Super FX. Grande sucesso. Mas, assim que baixou a poeira levantada pela nave de Fox McCloud, os gamemaníacos já estavam ávidos por um novo game com o Super FX. A Nintendo anunciou o lançamento do jogo que, a princípio, se chamaria **FX Trax**. As primeiras imagens foram exibidas durante a última Feira de Chicago, mas... ninguém gostou. FX Trax parecia uma corrida de caixas de papelão, nada digno de ser o segundo game a utilizar o Super FX.

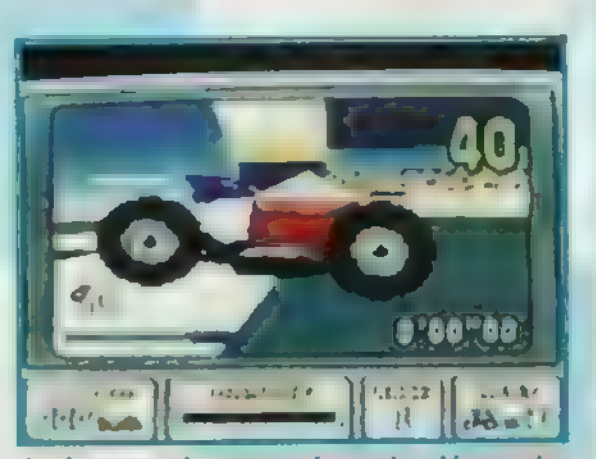
A Grande N teve que queimar as pestanas para evitar um fiasco e criar um game à altura do **Virtua Racing** da Sega. O Super FX foi aperfeiçoado, está mais veloz, e pode gerar objetos maiores e mais detalhados. O jogo ganhou cara nova, literalmente: agora os carrinhos têm caras e caretas, como o fusquinha Willie e outros personagens daquele antigo desenho animado, **Carangos e Motocas**. O resultado foi **Wild Trax**, um game que, sob muitos aspectos, é ainda superior ao Virtua Racing - e muito mais engraçado!

ULTRAPASSANDO O VIRTUA

Enquanto Virtua Racing tem 16 Megas de memória e apenas três pistas, Wild Trax, com apenas 8 Megas, consegue ter 15 pistas - uma mais louca que a outra. Tem altos e baixos, túneis, cavernas, pontes sobre rios, penhascos... tudo muito bem detalhadinho! Pintam até quedas de barreira, passagens de veículos e animais na tela. Em certo momento aparece um dinossauro... ufa, só para dar um tchauzinho! E, em outra fase, as naves Air Wings de Star Fox sobrevoam a pista.

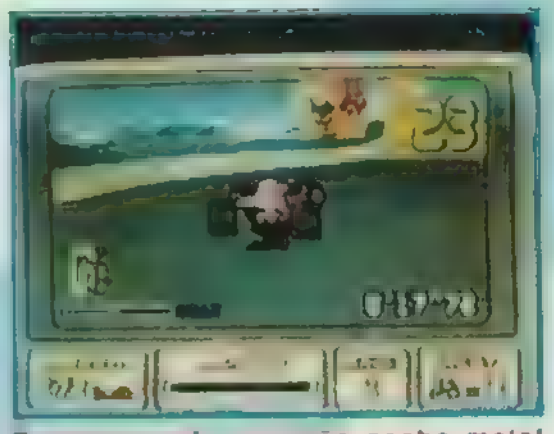
A princípio você só tem três veículos para escolher. Mas, na fase de bônus, o jogador pode dirigir uma bruta carreta. Tem também uma moto, mas conquistar o direito de pilotá-la é mais complicado...

Por essa ninguém esperava: carros com olhos e bocas, bem ao estilo do desenho animado "Carangos e Motocas". Coisa de doido? Que nada, isso torna jogar Wild Trax muito engraçado!

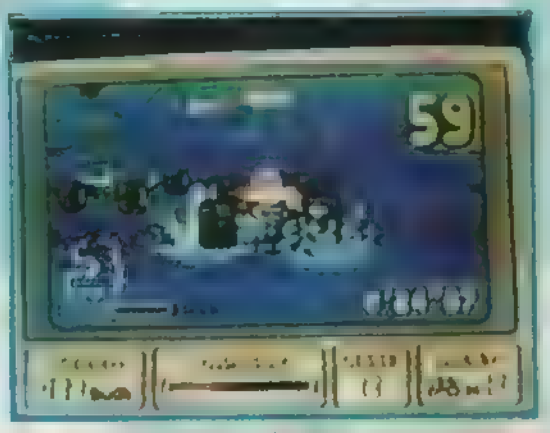


A câmera vai se aproximando, dá um giro sobre o carrinho e sobe um pouco. São três ângulos de visão: cockpit, fora do carro e longe do carro

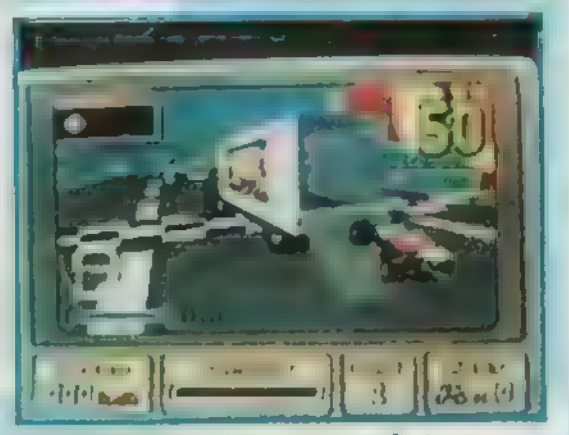
Nas pistas pintam obstáculos, atravessam outros veículos, bichos... e até um caminhão da própria Nintendo



É propaganda que não acaba mais! Durante várias fases do game pintam cartazes com o Mario, Luigi, Fox McCloud e Kirby. Conhece esses caras?



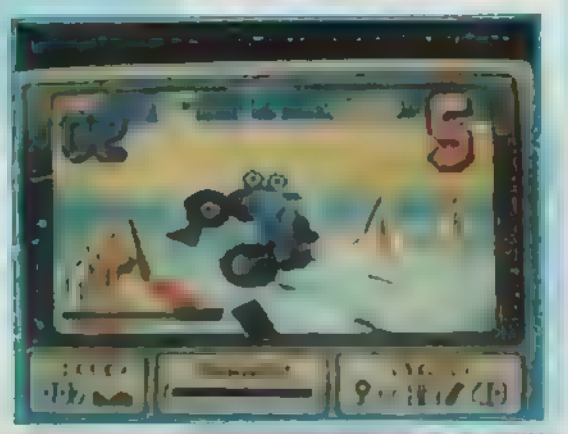
No túnel, o reflexo do seu carro aparece nas poças d'água. Dentro do cockpit, ao passar pelas poças, a água respinga no para-brisa. Mil detalhes!



Na fases de bônus você banca o caminhoneiro ignorante: cada volta completada da uma vida, e cada obstáculo derrubado dá um segundo de vantagem no cronômetro

Cada batida vai destruindo o carro pouco a pouco, até que ele explode. Pegue os polígonos vermelhos para fazer os reparos. O polígono azul aumenta o turbo

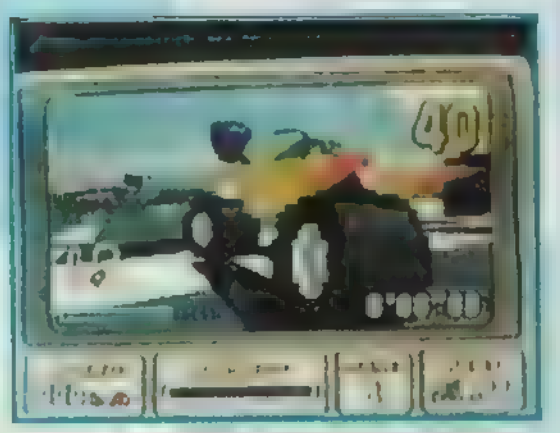
Tudo pode acontecer, veadinhos (no bom sentido!) atravessam a pista, e ao longe começa a surgir um túnel. Muitas surpresas o aguardam



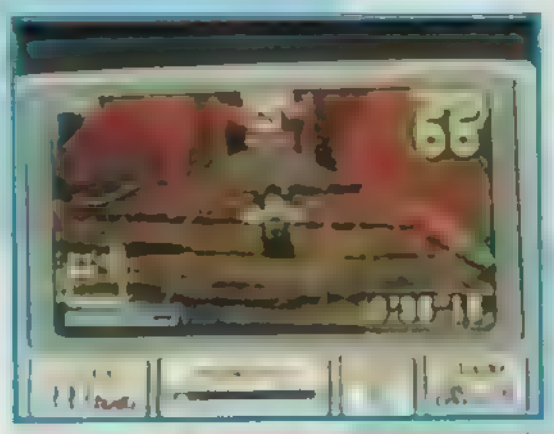
Sao varios modos diferentes de jogar FX Trax. Aqui, por exemplo, você deve pegar estrelas pelo caminho

Não podia faltar uma opçao para dois jogadores. Cada um escolhe o ângulo de visao que quiser, e ainda pode atazanar o adversario - jogando-o contra a parede, por exemplo

Os Check Points renovam seu tempo. chegue neles sempre que o tempo acabar, renovando também suas chances de vitória



A moto é o melhor veículo do jogo, mas, a principio, ela nao está disponível. Veja como jogar com ela na seção Dicas Batata



Correndo a mil por hora em uma ponte de madeira, na chuva? Loucura!

Quase no final, na fase Sky Ramp, pinta uma majestosa escolta de naves Air Wings. Você merece!

FIGHTER HISTORY

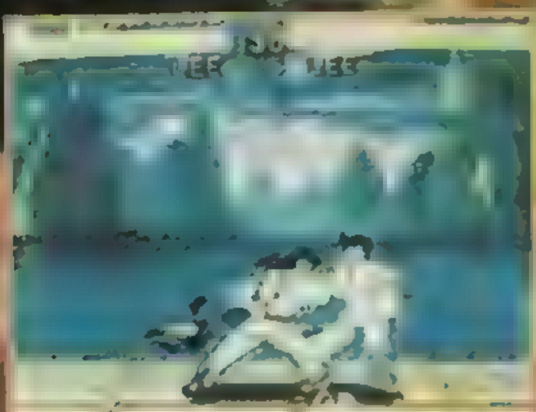
Chega a mais nova das imitações de Street Fighter II (mas não é que o jogo é bom?)

Nestes tempos de Super Street, é inevitável: chega para SNES mais um jogo de luta que é uma cópia descarada do sucesso da Capcom. Mas, a verdade seja dita, uma beleza de cópia! **Fighter History** é uma loucura de tão veloz, com movimentos muito bonitos e golpes especiais fáceis de aplicar. Os gráficos e a trilha musical são apenas razoáveis, mas os efeitos sonoros compensam - principalmente a voz do narrador, com ecos, como se tudo rolasse mesmo dentro de um estádio. Parece brincadeira, mas o jogo já está sendo considerado tão bom quanto **Mortal Kombat** e **TMNT: Mutant Warriors**.

CÓPIA DESCARADA!

Fighter History já teve uma versão para Neo Geo, um tanto antiga, chamada **Karnov's Revenge** (aliás, Karnov é o nome do chefão final do game). Tem nove lutadores disponíveis no menu e mais dois chefes, controlados apenas pelo computador (embora já existam rumores de uma dica para jogar com os chefes). Mas o jogo pode nem chegar a ser lançado nos States: a Capcom americana não gostou nada dessa história, e entrou com um processo contra a Data East, alegando que **Fighter History** é um plágio de **Street Fighter II**. Pior é que eles têm razão. As semelhanças são claras: os dois jogos são quase idênticos em matéria de gráficos, e os personagens... bem, veja por si mesmo!

AY TOMYAM...
...iguaizinho...



MASTORIUS: esse ...udo ...
...agarra ...
... Como o ...
...ciais são perig...

...DO: olhaí o...

MAKOTO ...ZOGUCHI ...

...N PI...E: ... teve a ...
... a admiração de Balrog ...
...ol à toa que ficou tão pa...
...o espanhol do Street II

OS CHEFES

CLOWN: apesar da cara de palhaco, este sujeito não está para brincadeira. Adora sacanear o inimigo enquanto acaba com ele. Pareo duro!

KARNOV: feio, baixinho, barrigudo e careca. Um cara desses nunca ia descolar nenhuma gata dos games. Vai ver, é por isso que vive arranjando briga com todo mundo (ha, ha, ha...)

Cada mode mostra um fim diferente - quanto mais difícil, mais bonito o final. Aqui o jogo foi terminado no modo "Hardest" usando Continue. Sem usar Continue, aparece mais uma tela com gatas agradecendo. E por aí vai...

DESPINDO O PESSOAL

Você pode tontear os inimigos derrubando uma peça de sua vestimenta. Fei-Lin, por exemplo, deixa o colete cair quando leva golpes no peito e fica tonta. Pena que só cai o colete, e não o resto...

YOYO HASHU 2

Novo jogo de [illegible] bem, não é tão novo assim...

[illegible]

DESTRUINDO O CHÃO!

[illegible]

Essas cenas lembram um pouco Dragon Ball Z, e até mesmo Ninja Gaiden, mas param por aí. Nada demais no jogo

Essa gata é totalmente nos traços dos desenhos japoneses. Um de seus golpes é o mais bonito do jogo, mas de pouco efeito

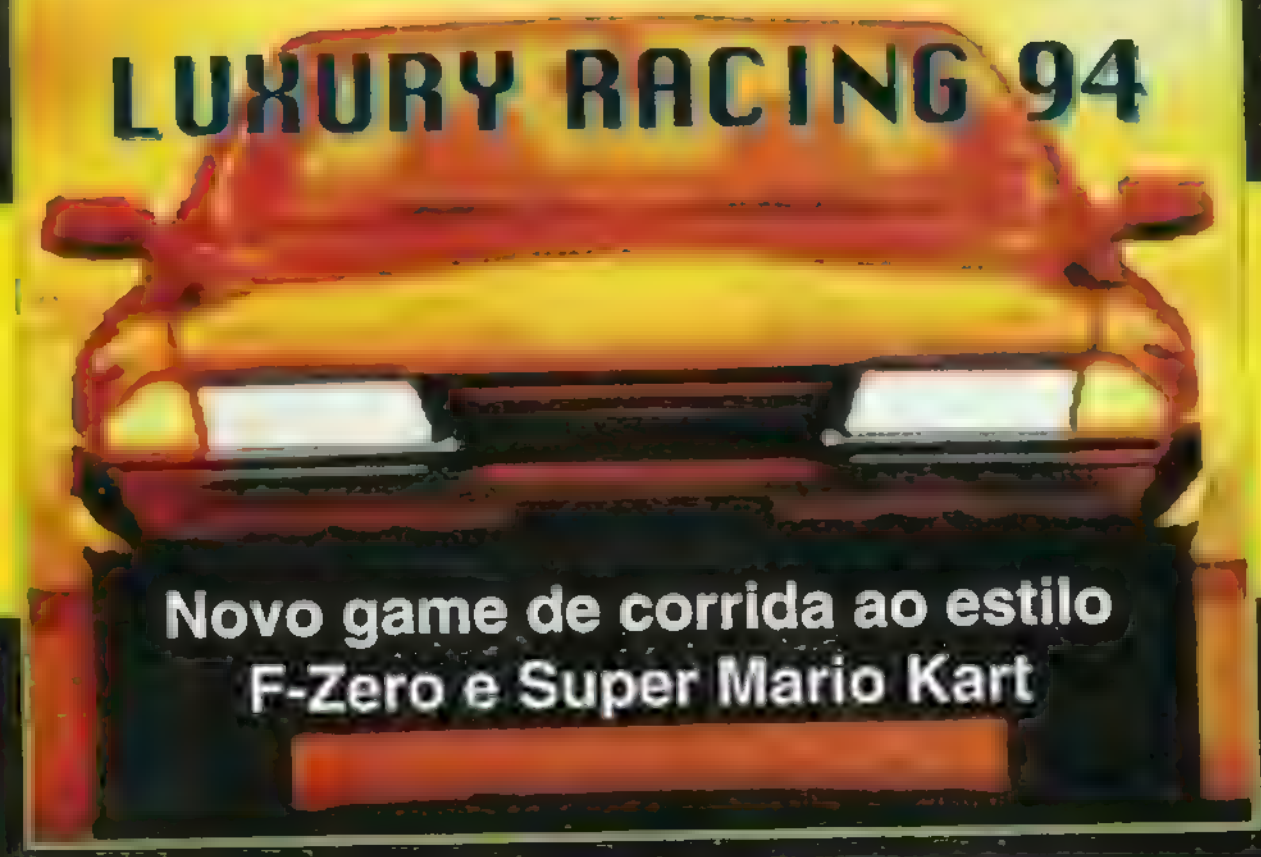
Olha o tamanho do Hadouken! Se o Ryu visse isso, saía correndo e chamando a mamãe. Mó apelaçao!

Saca só esse dragão. Os personagens podem ser pequenos, mas os golpes compensam!

Um dos golpes secretos do game, só pode ser acionado quando a barra embaixo da energia começar a piscar

CRAAASHH! É, desta vez tenho que reconhecer: esses golpes secretos sao de demolir o adversário!

LUXURY RACING 94



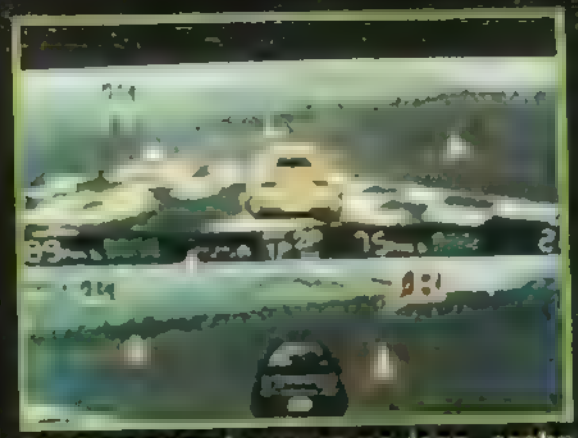
Novo game de corrida ao estilo F-Zero e Super Mario Kart

Se você já conhece F-Zero e Super mario Kart, então não vai encontrar grandes novidades em **Luxury Racing 94**. O esquema é o mesmo, a pista corre em "mapa de bits" para dar a sensação de três dimensões. Mas, em matéria de carros, aí a história é bem outra: nada daquelas naves flutuantes de F-Zero, e nem as cosinhas engraçadas de Mario Kart. As máquinas são um luxo só! Além de vários protótipos, você pode escolher até BMW ou Porsche.

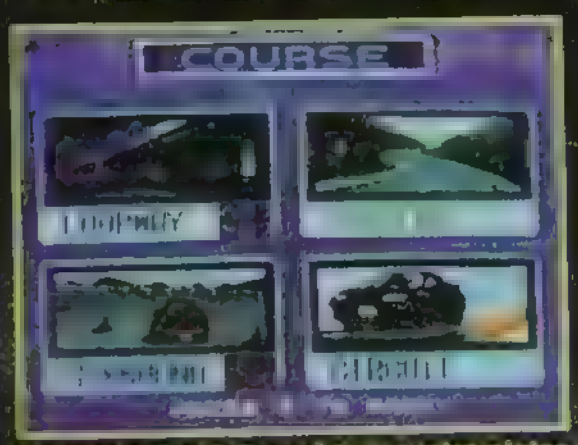
TÁ DEVAGAR, GENERAL!

Game para pegar na locadora e passar uma tarde, nada mais. No modo "normal" o jogo é monótono, mais fácil que bater no General Wolferrá. Mas dá pra tornar as coisas mais divertidas no modo "battle", descolando um amigo para tirar altos rachas. Tudo leva a crer que, ao chegar às locadoras, seu sucesso será apenas razoável: sua velocidade, que é o principal em um jogo de corrida, é muito baixa. O velocimetro praticamente não presta pra nada. Uma pena...

Pelo visual da apresentação, dá até a impressão de que o jogo vai ser um estouro. Mas não chega a ser grande coisa...

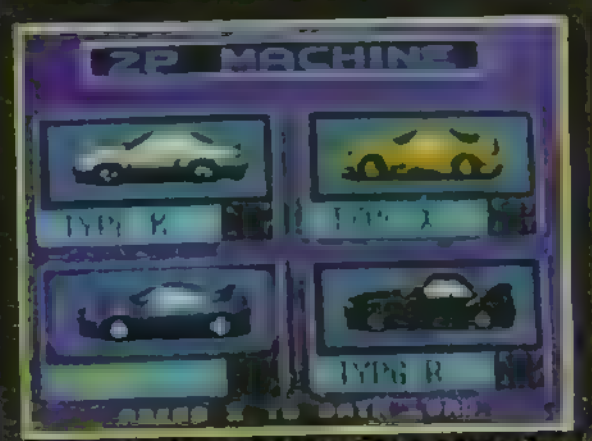


Conforme você avança no jogo, acaba tendo que correr em circuitos com obstáculos. Faça o trajeto em menos tempo e pronto



No modo "battle" você tem quatro pistas para escolher

As corridas rolam em qualquer tempo. Aqui, a prova é em uma cidade à noite. Sempre com o pé embaixo...



Que máquinas, heim? Cada carro tem suas vantagens e defeitos, escolha o seu. O meu só poderia ser o Porshe...

Dê fechadas, reduza pouco nas curvas - ou seja, corre pra caramba. Quando tem "pega", o jogo fica bem melhor!

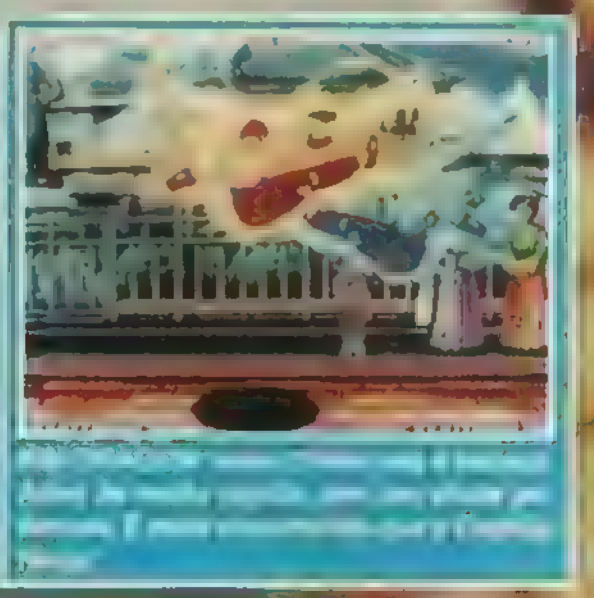
WORLD HEROES 2 JET

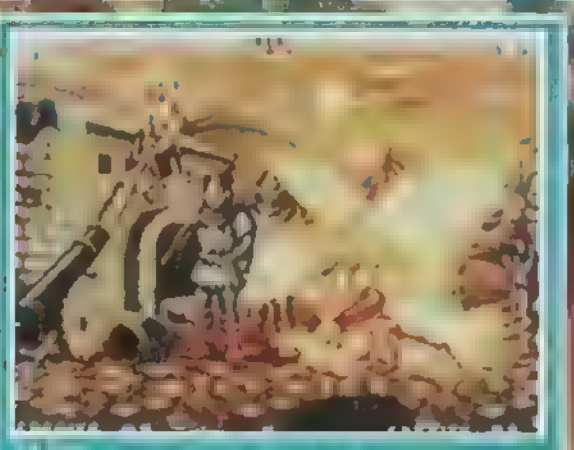
O que já era excelente ficou melhor ainda: World Heroes 2 ganhou uma versão "Turbo", com dois novos lutadores!

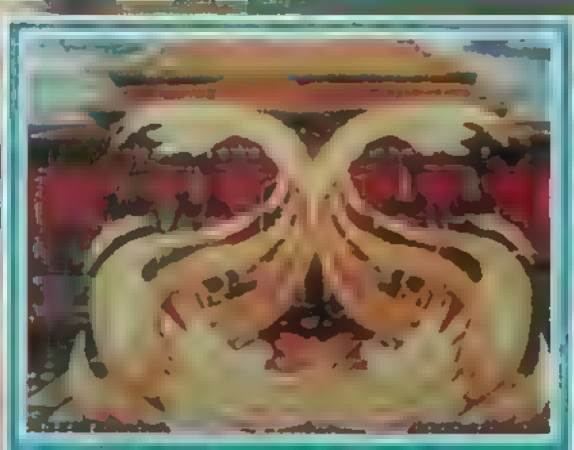
Todo mundo sabe quais são as séries de games de luta mais famosas do momento, com suas respectivas continuações: **Street Fighter** e **Mortal Kombat**, claro! Mas quem vem a seguir? Quem é o terceiro colocado? Há controvérsias, mas com certeza o título pertence a uma das várias e sensacionais séries de luta da Neo Geo: **Fatal Fury**, **Art of Fighting**, **Samurai Shodown** ou **World Heroes**. Você já deve conhecer, entre personagens da história da humanidade: a francesinha Jane, por exemplo, defende os ideais de Joanna D'arc - enquanto Rasputin, apesar da pancadaria, prega o amor e a paz na Rússia dos Czares.

JÁ OUVI ESSA "HISTÓRIA" ANTES...

Tudo bem, tudo bem... esse negócio de lutadores históricos lembra um pouco o **Eternal Champion** do Mega. Mas não se deixem enganar: World Heroes apareceu primeiro, tem gráficos e animações muito melhores (claro, é jogo de Neo Geo) e as magias mais animais da história do videogame! O jogo, que já tinha duas versões, agora ganhou uma terceira: **World Heroes 2 Jet**, uma espécie de versão turbo, com novos golpes para os 14 personagens antigos e ainda dois caras novos, totalizando 16 lutadores. Vamos conhecer os sujeitos na pilotagem do Ninja Daikon, que tem uma ajudazinha do parceiro Dawis - mais conhecido por nos como Shushi.







tem nada do Sagat em seu estilo: é meio lento e tem pulos curtos. Se sai melhor

ERIK: Confirmada a história de que os vikings não eram chegados a um banho.

MUDMAN: não é o Jaca Paladium, mas também veio de Nova Zelândia. É meio devagar, fica dançando o tempo todo e

J. MAXIMUM: queria que meu time tivesse um jogador assim para ganhar o Super Bowl. Nesta versão o lutador piorou um pouco, mas continua arregaçando

arriscaria uma ameaçar nela - a gata é fera no judô! Prefiro as loiras. Essa eu deixo pro Capitão Ninja...

cachos com mão de gancho e perna de pau. Esse aí está inteiraço, pronto para fazer os inimigos andarem na prancha.

OS NOVOS PERSONAGENS

Assista os lances do melhor dos games de futebol pela câmera exclusiva da GAMERS!

Super Sidekicks 2 é o mais fantástico game de soccer do momento. Os jogadores têm movimentos bonitos, e jogam com a cara e a coragem

Quando mostramos o **FIFA International Soccer** para SNES, em GAMERS #2, afirmamos que era o melhor game de futebol jamais lançado. Bem, ERA! O título foi arrebatado rapidinho pela segunda versão do já estupendo **Super Sidekicks** para 3DO. Aqui o ângulo de visão muda o tempo todo, como se a partida estivesse sendo mesmo transmitida pela TV, com várias câmeras espalhadas pelo campo. E, quando o seu jogador está na cara do gol, o ponto de vista muda e você se vê frente-a-frente com o goleiro - pronto para dar aquele chutão!

Se pintar um sinal na cabeça do jogador, o ângulo de visão muda e você assiste o gol de frente

Chora, frangueiro! Quem manda levar um drible bem decente e ainda tomar gol?

Você pode matar no peito, dar dribles, peixinhos, bicicletas, embaixadas rápidas, meia lua... tem tudo o que é jogada!

A TORCIDA DÁ AQUELA FORÇA!

Se os torcedores do FIFA Soccer já eram barulhentos, em **Super Sidekicks 2** a galera é simplesmente alucinada: tem cantoria, bateria, corneta e gritos de montão. E, se o seu time estiver se saindo bem, pinta até um "olê... olê... olê..." Ah, mas nem tudo é alegria. Precisa ver o desespero do goleiro quando ele engole um frango, ou a cara apalermada do técnico quando algum de seus jogadores faz gol contra. É de morrer de rir! Se você é o feliz proprietário de um 3DO, não se atreva a perder este lançamento!

Quando o General Wolferrá jogou, fez gol contra. Olha so a cara do tecnico. Que feio, General!

Vendo esses gol dá até pra imaginar como seria se a Copa fosse disputada com joystick. O Brasil continuaria favorito!

BLACKHOLE

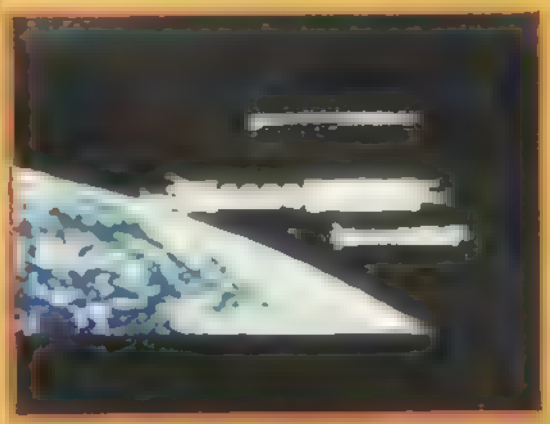
A

Esculacho! Uma luta entre robôs no Sega-CD que poderia ter ficado bem melhor

A velha ladainha de sempre: um im- [illegible] de olho na Terra, e as autoridades terráqueas [illegible] para dar um pau neles. E temos aqui [illegible] nova imitação do saudoso Heavy Nova – que, embora antigo, ainda é considerado um jogo de luta de ótima qualidade. Apesar do game rolar dentro de nosso sistema solar, a batalha pode acontecer em algum planeta que [illegible] por exemplo, que Phobos é uma das duas luas de Marte?

HEAVY VELHA!

Blackhole Assault tem muito mais robôs que Heavy Nova, e a inevitável trilha sonora com qualidade de CD. Mas, fora isso, o jogo não supera nem [illegible] são nanicos, ocupam pouco espaço na tela. A apresentação até que é bonitinha, cheia de naves decolando e explodindo, com efeitos incríveis. As vozes dos personagens estão ótimas, mas seus rostos podiam ser um pouquinho MENOS feios! E, pra piorar ainda mais, a execução dos movimentos é complicada e os golpes difíceis de aplicar. Pois é, o jeito é continuar com o velho Heavy Nova...



A abertura do game é bem louca, com montes de naves decolando, tudo muito legal. Mas jogo, que é bom...

Começamos o jogo pertinho de casa, na Lua, derrubando umas latas velhas para descontrair (he, he, he!)

O cenário deste planeta é um barato, mas deixe-o de lado e mande bordoada no indivíduo

A pancadaria rola em muitos planetas diferentes, inclusive alguns que você nem deve conhecer. Melhor descolar um livro de astronomia!

Yeah! Mais um no chão! Os inimigos costumam ser lentos, aplique os golpes adequados de acordo com a distância. Se estiverem perto, abuse dos arremessos

Ninguém gosta de ver gente inocente morrendo, certo? Então caia de pau em cima desses robôs folgados. Se quiser, use um abridor de latas...

CARTAS

CUIDADO!!! O General Wolferrá voltou às nossas páginas, e hoje é ele quem responde às cartas dos leitores. Vai ser tiro pra todo lado!

OS RIVAIS DO CAPITÃO SAMURAI

Quem é esse palhaço do Capitão Samurai? Além de copiar o nome do Capitão Ninja, vem falando que a Cammy é namorada dele. Pois quero que saiba que a Cammy é MINHA! E se ele vier embaçar leva porrada!

Denis Anderson da Costa
São Paulo - SP

Parabéns pelos posters da Chun Li e da Sonya Blade. Elas estão lindas, maravilhosas, estonteantes. Agora gostaria de um poster da Cammy, bem sexy. A propósito, sobre esse tal de Capitão Samurai... vamos bolar um nomezinho mais criativo! E o uniforme dele, então? Parece o Jiraya! Precisa aprender a desenhar, também - seu desenho é uma ofensa à Cammy e a mim!

Dário Borba Wanderley Filho
Recife - PE

Congratulações ao Capitão Ninja pelos posters. Queria saber se é possível publicar também um poster da Cammy, tão caprichado quanto o da Chun Li. Gostei muito do novo visual da revista, e tenho um recado para o tal Capitão Samurai: para que a Cammy seja dele, primeiro ele vai ter que passar por cima de mim!

J.C.
Itatiba - SP

Eu sou Death Game. Já acabei com todos os guerreiros de Mortal Kombat II e estou com a Sonya Blade, Kitana e Mileena. Agora prentendo derrotar também o Capitão Samurai para conquistar a Cammy. Está ouvindo, ninjinha de araque?

Death Game
Franca - SP

Eu sabia, *ya?* Sabia que ia dar nisso! Foi só aparecer esse Capitão Samurai, agarrado com a Cammy, que já estão chovendo pretendentes. Bem que o Capitão Ninja avisou. Como é que é, Samurai? Vai deixar barato? Quanto aos assanhadinhos que querem colocar a Cammy na parede... já viram o poster desta edição? E podem contar com outras *fräuleins* dos games nos próximos posters, *ya?* Escrevam e escolham suas favoritas!

ROMÂNTICO (MAIS UM)

Adorei a idéia do Guilherme Mendes de Araújo (GAMERS #1), e resolvi fazer algo parecido para causar uma boa impressão na minha paixão. Lá vai:
Camila, você é a menina mais linda do mundo (incluído as gatas dos games!). Por você eu seria capaz de derrotar tudo quanto é vilão de um sopro só, com braços e pernas amarrados nas costas. Me derreto por seus olhos azuis, cabelos loiros, pernas sensuais e sorriso marcante. Cada uma de suas cortadas no jogo de volley corta um pedaço do meu coração. TE AMO!!!

Alan Marinho Lopez
Natal - RN

Ach! Outro romântico?! Estão pensando que isto aqui é correio sentimental? O único amor da minha vida é um tanque M-60 que uso pra atravessar os engarrafamentos numa boa (e acabo com o primeiro engraçadinho que disser que minha namorada é um "canhão"!).

3DO EM PB?

Quando conheci o 3DO na revista GAMERS #2, fiquei apaixonado! Comprei um console importado rapidinho. Qual não foi a minha decepção ao descobrir que suas imagens só apareciam em preto e branco! Qual é o problema? Algo errado com meu aparelho?

Carlos da Silva Nascimento
São Paulo - SP

O defeito não é no console. Acontece que, no país de origem do 3DO, os televisores utilizam um padrão de TV diferente do nosso. É preciso levar o aparelho a uma casa especializada e fazer a transcodificação. Na cidade de São Paulo, na região dos Jardins, você pode contactar o técnico Marcelo Martiniano da Costa pelo telefone 881-9768.

LOCADORA DESINFORMADA

Estou montando em minha cidade uma locadora de videogames. Já resolvi toda a parte burocrática, administrativa e financeira. Mas, lendo uma revista dessa editora, deparei-me com nomes e expressões que gostaria de ver esclarecidas:
1-Qual a diferença entre Top Games e ProGames?
2-O que significa SNES, RPG e Neo Geo?
3-O que é Nintendo? É diferente de Super Nintendo?
4-Como conseguir tabelas de preços e catálogos de fitas de Mega Drive e Super Nintendo em São Paulo, Rio e Belo Horizonte?
Espero não estar sendo chato com tantas perguntas.

Wilson Faria Campos
Caratinga - MG

Confesse, *mein freund...* você não manja muito de games, *ya?* Foi o que pensei. Respondendo às perguntas:
1-Nenhuma diferença. A revista Top Games foi uma republicação especial da ProGames, editada para aqueles que perderam as edições originais;
2-SNES significa Super NES, ou Super Nintendo. RPG quer dizer *Role Playing Game*, ou Jogo de Interpretação de Papéis. E Neo Geo é um console de videogame, famoso por títulos como World Heroes e Samurai Shodown;
3-*Ach!* Esses dois consoles são tão diferentes quanto água e vinho: o Nintendinho 8-Bits é um aparelho de terceira geração, já obsoleto, quase saindo de linha. O SNES, de quarta geração, é mais sofisticado e tem jogos muito mais bacanas;
4-Tente descolar esses catálogos junto à Tec Toy e a Playtronic, as legítimas representantes da Sega e da Nintendo no Brasil. A menos, é claro, que você decida apelar para a pirataria. Nesse caso, o problema é todo seu!

CULPA DO BLANKA

Como vai, General? Gostei pacas da revista, dou nota 9. Só não gostei da participação especial do Blanka, comendo 8 páginas da GAMERS #1 (da 20 à 27). Gostaria de saber qual é o seu lutador favorito em Street Fighter II. Valeu!

Wagner Luiz
Santo André - SP

O Blanka não teve nada a ver com o sumiço das páginas, *ya?* É que aqueles números se referiam aos posters que vieram dentro. Meu lutador favorito? O ditador Vega, claro: ele é quase tão mau quanto eu!

Na próxima edição as cartas serão respondidas pelo Ninja Daikon, nosso piloto e correspondente no mundo dos games. Eis sua chance de protestar contra as mentiras que ele conta na seção Notícias do Darius! Escrevam!
Revista GAMERS - Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - São Paulo - SP

FERAS DO TRAÇO

COMO SEMPRE, ESTAMOS PREMIANDO O MELHOR DESENHO DE CADA EDIÇÃO COM UMA ARTE ORIGINAL DESENHADA PELO CAPIÃO NINJA, AUTOGRAFADA E ENQUADRADA, PRONTA PRA IR PRA PAREDE. CONTINUEM CAPRICHANDO, GALERA, E LEMBREM-SE: NA NOSSA REVISTA, AO CONTRÁRIO DAS OUTRAS, O SEU DESENHO NÃO FICA REDUZIDO AO TAMANHO DE UMA PULGA!

O indiscutível vencedor desta edição é Francisco Pereira da Costaneto, de Natal - RN. Se eu não tomar cuidado ele rouba meu emprego! Sua arte autografada já está a caminho. Só uma coisinha, Costaneto: a tartaruga que usa espadas é o Leonardo, mas a de máscara alaranjada é o Michelângelo. Quem é, afinal, esse cara?

O General Shodown, de Curitiba - PR, afirma que é apaixonado pela Shadow Yamoto do Eternal Champions. E o desenho dele faz justiça à declaração de amor: que capricho!

Como estamos românticos hoje! Eis o Haomaru e Nokoruru de Samurai Shodown, se curtindo durante uma pausa entre as lutas. Obra de Marcelo Aparecido Nunes Duarte, de Santo André - SP.

HOJE A APELAÇÃO SERÁ COM OS LUTADORES DE

MORTAL KOMBAT II

BARAKA: DÊ UM SUÉTER DE PRESENTE E, QUANDO ELE FICAR ENROSCADO, CAIA DE PAU!

KUNG LAO: ESSE É FÁCIL! BASTA ENTALAR O CHAPÉU NA CABEÇA DELE!

REPTILE: JÁ QUE OS RÉPTEIS DEPENDEM DO CALOR DO SOL, SÓ LUTE COM ELE **À NOITE!**

AMANHÃ ESSE SOCO CHEGA!

MILEENA E KITANA: COMO SEMPRE, O CAPITÃO NÃO TEVE COMO SE ENVOLVER **FISICAMENTE** COM ELAS!

DEIXA DE SER CIUMENTA, CHUN LI! DESSE JEITO NUNCA VOU TERMINAR O JOGO!

NEM PENSAR!

GAMERS é uma publicação mensal da EDITORA ESCALA LTDA. Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fones: 266.3166 - 265.1127 - Diretores: Hercílio de Lourenzi e Marcelo Cassaro - Consultoria Técnica: REDE PROGAMES - Consultores: Francisco Motta, Ivan Battesini, Marco Aurério T. Saito e Tarcisio Motta. - Colaboradores: Darius Ross (jogos) e Nelson Romano (fotografia) - Editoração Eletrônica: Price Editora - Impressão: padilla - Distribuição: DINAP

CENTRAL DE VENDAS DE CARTUCHOS USADOS

A partir de agora a **PROGAMES** oferece aos lojistas uma grande variedade de cartuchos originais usados, para quem precisa aumentar o acervo de sua locadora.
São muitas as vantagens:

- Venda a prazo
- Preços especiais
- Grande variedade de títulos para diversos sistemas
- Cartuchos testados e garantidos
- Cartuchos originais, com estojo e capa em perfeito estado

Solicite listagem com títulos disponíveis!

LOJISTA

Se você já possui uma locadora de video-games e deseja dar um impulso em seus negócios, transforme sua locadora em uma loja **PROGAMES**.
Consulte nosso departamento de Franchising.

PROGAMES

FRANQUIA PROGAMES

FAÇA O INVESTIMENTO CERTO

Invista no mercado que está em plena ascensão, rápido retorno do investimento, juntamente com a marca líder neste segmento. Solicite informações junto ao nosso departamento de Franchising.

REDE DE LOJAS PROGAMES

ONDE VOCÊ ENCONTRA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

CIDADE DE SÃO PAULO
MATRIZ: LAPA - R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000
Tels. (011) 831-0444 / 831-5787 / 261-7935
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200
Tel. (011) 950-6329
TATUAPÉ - R. Serra do Japi, 859 - CEP 03309-000
Tel. (011) 941-9957
V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 s/ loja
CEP 04036-000
Tel. (011) 549-7383
PINHEIROS - R. Lisboa, 344 - CEP 01424-020
Tel. (011) 280-3220
MOÓCA - R. Juventus, 831 - CEP 03124-020
Tel. (011) 591-0039
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - CEP 03445-060
Tel. (011) 295-1190
JD. S. BENTO - R. Tupiguaés,140 (Trav. Av. Braz Leme)
CEP 02022-000
Tel. (011) 950-9510
JD. TREMEMBÉ - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713 s/ loja
CEP 02306-004
Tel. (011) 953-6743
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - CEP 04544-051
Tel. (011) 822-0515
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - CEP 04206-000
GRANDE SÃO PAULO
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 / 1º and. - CENTRO
CEP 07110-000
Tel. (011) 209-0971
SÃO BERNARDO DO CAMPO - R. Municipal, 446 - CEP 09710-210
Tel. (011) 452-2612
INTERIOR DE SÃO PAULO
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189 / B - CENTRO - CEP 19900-000
Tel. (0143) 22-2424
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
CEP 12245-010
Tel. (0123) 41-7250
OUTROS ESTADOS
BAHIA
SALVADOR - R. Ceará, Shopping Ponto 7 - Loja 18 - PITUBA
CEP 41830-450
Tel. (071) 248-0135
SENHOR DO BONFIM - R. Juviniano Duarte, 38 - CEP 48970-000
Tel. (075) 841- 1776
BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - Bl. E - Loja 64 - CEP 71000-000
Tel. (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - Bl. J - Loja 62 - CEP 70650-000
Tel. (061) 234-8822
PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego,200 -Sala 112 - TAMBAÚ -CEP 58035-000
Tel. (083) 226-2369
PERNAMBUCO
RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979 -BOA VIAGEM - CEP 51020-220
Tel. (081) 465-4029
RIO DE JANEIRO
TIJUCA - R. Major Ávila, 242 - Loja F - CEP 20511-140
Tel. (021) 264-8336